

# ПРОДУКТЫ УЧЕБНОГО ПРОЕКТА



# Учебный проект

- способ изучения нового, при котором знания, которые ты решил получить, нужны для того, чтобы что-то сделать,
- и наоборот, чтобы выучить то, что ты хочешь выучить, надо что-то сделать

# Продукт учебного проекта

- ▣ - один из результатов учебного проекта
- ▣ - реальный результат твоих действий
- ▣ - след, изученных тобой знаний:
  - материальный,
  - информационный,
  - событийный

# Результаты учебного проекта

- **Знания – ЧТО я узнал**
- **Компетентности, навыки – КАК я действовал**
- **Личные достижения – КАКИМ я стал**
- **Продукт учебного проекта – ТО, ЧТО ОСТАЛОСЬ после окончания проекта другим**

# Виды продуктов учебного проекта

- Информационные
- Материальные
- Событийные

# Информационные продукты

**Информация, представленная**

**в:**

- текстах
- фотоматериалах
- рисунках
- видеоматериалах
- схемах
- таблицах
- графиках

# Информационные продукты - примеры

- справочник
- каталог
- библиотека
- книга для чтения
- учебник
- карта
- сборник
- словарь
- сравнительная таблица
- компьютерная презентация
- альбом
- плакат

# Когда нужны информационные продукты

- Информации очень МАЛО. Её надо долго выискивать в разных источниках
- Информация НЕУДОБНАЯ. Источников много, но они большие, избыточные. Лучше – понятная таблица (например).
- Информация НЕ ДЛЯ МЕНЯ. Или слишком умно, или слишком много терминов, или очень несерьезно. Неадаптированная.

# **РИСК информационного продукта**

- Он УЖЕ есть (изобрел велосипед)**
- Не каждая книга находит СВОЕГО читателя**
- Не запрет !!!**
- Творчество желательно, но не обязательно. Запрещено простое копирование.**
- Продукт – для других, для себя**

# Материальные продукты

**Знания, превращенные в вещи,  
предметы, в то, что можно  
потрогать руками:**

- Модели**
- Макеты**
- Поделки**

# Модель

- ▣ Как работает (механизм часов)
- ▣ Из чего состоит (Солнечная система)
- ▣ Как взаимодействует (колеса в передаточном механизме)

# Макет

- ▣ Как выглядит (Египетская пирамида)
- ▣ Как происходило какое-то событие (Куликовская битва)

# Поделка

- ▣ Вышивка, игрушка, коврик, какой-то предмет из дерева, папье-маше и много всякого разного.
- ▣ Показывает, что новое ты узнал

# **Событийные продукты (события)**

**Знания нужны проектировщику для того, чтобы провести какое-то мероприятие, которое будет интересным и поучительным для других, а знания нужны ему самому.**

**Проектировщик – организатор, сценарист, режиссер.**

# Мероприятия

- веселая переменка
- дискотека
- физкультурная пауза
- урок
- концерт
- игра
- конкурс
- соревнование
- олимпиада
- тематический вечер

# Материалы к уроку

- ▣ Особый вид продукта проекта, может быть информационный, материальный, событийный
- ▣ **НУЖЕН** (помогает) на уроке **УЧИТЕЛЮ, УЧЕНИКУ**
- ▣ Соответствует учебнику (программе)

# Материалы к уроку - примеры

- **Дидактические материалы**  
(задания, карточки, упражнения, ...)
- **Справочные материалы** (подборки текстов, хрестоматии, карты, классификаторы, ...)
- **Планы проведения** (уроков, занятий, игр, викторин ...)

**УДАЧИ!**

